



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLUIDA STATIS DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

DEVELOPMENT OF STATIC FLUID INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN THE AL-QUR'AN PERSPECTIVE USING MACROMEDIA FLASH

Ikhwanudin¹, Abdul Basith²

^{1,2} Prodi Pendidikan Fisika, FTK IAIN Raden Intan Lampung

E-mail : Ikhwanudin303@gmail.com

Diterima: 15 September 2018. Disetujui: 03 Oktober 2018. Dipublikasikan: 29 November 2018

Abstract: *This study aims to develop interactive static fluid learning media in the Al-Qur'an perspective using macromedia flash and find out the responses of students to the use of static fluid interactive learning media in the Al-Qur'an perspective using macromedia. This research is an R & D study that adopted the development of Borg & Gall. The subjects in this study were students of class X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung. The results of this study are products in the form of static fluid interactive learning media in the Al-Qur'an perspective using macromedia flash with a percentage of material expert ratings of 84.02%, 82% media experts, 85.56% physics teachers with very feasible categories, and percentage 75.83% by media experts with a decent category. The response of class X students on static fluid interactive learning media in the Al-Qur'an perspective uses macromedia flash with a percentage of 85.08% in MA AL-HIKMAH Bandar Lampung.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia*. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* yang mengadopsi pengembangan dari *Borg & Gall*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung. Hasil penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* dengan persentasi penilaian ahli materi sebesar 84,02%, ahli media 82%, guru fisika 85,56% dengan kategori sangat layak, dan persentasi 75,83% oleh ahli media dengan kategori layak. Respon peserta didik kelas X pada media pembelajaran interaktif fluida static dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* dengan persentase 85,08% di MA AL-HIKMAH Bandar Lampung.

© 2018 Unit Riset dan Publikasi Ilmiah FTK UIN Raden Intan Lampung

Kata kunci : Media Pembelajaran, Perspektif Al-Qur'an, *Macromedia Flash*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan dengan pesat. Sejalan dengan kemajuan tersebut tidak dapat terlepas dari perubahan-perubahan dalam bidang pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia salah satu upaya pemerintah adalah memperbaiki kurikulum pendidikan dari berbagai jenjang. Salah satu bentuk perbaikan kurikulum pendidikan saat ini adalah berlakunya kurikulum 2013. Dimana kurikulum ini dikembangkan berdasarkan tantangan baik internal maupun eksternal sehingga tujuan pendidikan dapat direalisasikan. Media atau bahan juga dapat di artikan sebagai perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan (Sadiman, 2012).

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik serta komponen lainya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2012). Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan terkendali. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014).

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh

dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Ali, 2009). Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media. Lebih lagi pada proses pembelajaran yang menekankan pada *active learning*, oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa guru di tuntut lebih menguasai IPTEK untuk bersaing dengan dunia global.

Pandangan Al-Qur'an tentang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat diketahui prinsip-prinsipnya dengan menganalisis wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW. Dalam wahyu pertama (Al-Qur'an) tersebut mengisyaratkan bahwa menuntut ilmu adalah suatu perintah yang wajib di laksanakan oleh manusia. Allah SWT telah mengajak manusia melalui kitab suci Al-Qur'an untuk mengkaji ilmu dengan berbagai metode, Allah SWT banyak berfirman melalui Al-Qur'an meminta manusia untuk mengamati dan mengkaji dan berfikir secara hati-hati mengenai berbagai obyek alam dan mengumpulkan pengetahuan melalui firman di dalam Al-Qur'an.

Hubungan antara pendidikan keislaman dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sebenarnya saling berkaitan, saling mendukung dan saling mengisi. Artinya kedua materi tersebut dapat di kembangkan dalam proses belajar mengajar (Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2004). Proses merupakan hal terpenting dalam kegiatan belajar mengajar, proses yang baik akan menunjang hasil yang baik. Ada 3 aspek yang perlu di perhatikan dalam ketercapaian peserta didik yaitu aspek kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan) dan afektif (sikap). Media pembelajaran interaktif diperlukan agar peserta didik dapat

berinteraksi tidak hanya secara fikiran tetapi secara motorik juga di tuntut aktif.

Al-Qur'an banyak memberikan informasi tentang IPTEK yang semakin nyata lewat kajian dan percobaan yang mengagumkan. IPTEK menjelaskan fenomena alam semesta dan alam semesta membuktikan kebenaran Al-Qur'an yang menafsirkan secara konsisten dan tidak bertentangan dengan pengetahuan kita (Majid, 1997). Sebagai contoh hasil pemotretan atas pegunungan-pegunungan di Nejed (Arab Saudi) oleh Telstar (Satelit Amerika Serikat) ternyata diketahui bahwa gunung-gunung yang tampak pada indra penglihatan kita seolah-olah tetap, sesungguhnya gunung-gunung itu bergerak seperti mega. Allah SWT telah mengajak manusia melalui kitab suci Al-Qur'an untuk mengkaji ilmu dengan berbagai metode, Allah SWT banyak berfirman melalui Al-Qur'an meminta manusia untuk mengamati dan mengkaji dan berfikir secara hati-hati mengenai berbagai obyek alam seperti bintang-bintang, sungai-sungai, tanaman-tanaman, hewan-hewan, burung-burung dan sebagainya serta belajar atau mengumpulkan pengetahuan melalui firman di dalam Al-Qur'an (Rahman, 2007).

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjelaskan fenomena alam semesta dan alam semesta membuktikan kebenaran Al-Qur'an yang menafsirkan secara konsisten dan tidak bertentangan dengan pengetahuan kita. Menurut ilmu dalam ajaran Islam adalah suatu yang sangat diwajibkan sekali bagi umat muslim (Diani, Yuberti, & Syafitri, 2016). Al-Qur'an adalah pedoman yang wajib diikuti oleh semua umat muslim. Al-Qur'an adalah sumber hukum bagi umat Islam dalam menjalani amal ibadah kepada Allah SWT. Karena dari Al-Qur'an kita dapat memahami apa yang di perintahkan oleh Allah SWT dan yang dilarangnya. Dengan mukjizat yang di

turunkan oleh Allah SWT, maka kita menyadari bahwasanya tidak mungkin nabi Muhammad SAW yang membuatnya, karena di dalamnya terdapat hal-hal gaib dan wawasan yang luas dan tidak mungkin seseorang dapat mengetahui dengan sendirinya tanpa memiliki pengetahuan dan melihat mukjizat dari Allah SWT di alam semesta.

Ilmu dapat meningkatkan keImanan seseorang, karena semua bidang ilmu pengetahuan adalah saling berhubungan antara satu bidang dengan bidang yang lain, pengetahuan pada bidang tertentu dapat membantu membangun bidang ilmu pengetahuan yang lain, seperti pengetahuan tentang arsitektur dapat membantu membangun struktur berkaliber tinggi yang berbeda. Jadi, ilmu pengetahuan adalah sangat penting dalam urusan-urusan duniawi, sebagaimana penting melaksanakan shalat. Sebagaimana telah disinggung dalam QS. Naml ayat 88 yang artinya:

“Dan kamu Lihat gunung-gunung itu, kamu sangka Dia tetap di tempatnya, Padahal ia berjalan sebagai jalannya awan. (Begitulah) perbuatan Allah yang membuat dengan kokoh tiap-tiap sesuatu; Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”

Fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejadian alam dan keteraturannya. Fisika merupakan mata pelajaran yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Hal ini dikarenakan selain untuk membekali peserta didik dengan ilmu juga dapat menciptakan peserta didik dengan mengagungkan kebesaran Allah SWT. Kajian tentang teori-teori fisika telah lebih dahulu di singgung dalam Al-Qur'an yang dapat dibuktikan kebenarannya.

Ilmu fisika memiliki tiga sifat yaitu abstrak, empiris dan matematis. Sehingga peranan media pembelajaran

fisika sangat diperlukan karena tidak semua konsep fisika dapat dilakukan di laboratorium serta analisis matematis. Media pembelajaran dapat membantu ketika konsep-konsep fisika menjadi lebih konkret dengan visualisasi dinamis (animasi). Selain itu media pembelajaran dapat membuat suatu konsep fisika lebih menarik karena memiliki *Ispring* sebagai media evaluasi untuk menunjang peserta didik dalam belajar dan aktif dalam pembelajaran.

Media ini juga menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan interaktivitas yang dapat di program berdasarkan teori pembelajaran. Media interaktif tidak hanya membuat peserta didik memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Permainan pendidikan yang berorientasi pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis, dan oleh karena itu para pendidik perlu menganggapnya sebagai sumber terbaik untuk belajar (Miarso, 2009).

Dalam ruang lingkup fisika dalam Al-Qur'an, kita perlu menggunakan ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan untuk pengembangan fisika itu sendiri. Manusia tidak dapat memandu dirinya sendiri dengan berdasarkan rekaan (imajinasi) atau hipotesis, dia harus menggunakan secara benar organ-organ dan sifat-sifat yang dikaruniakan oleh Allah SWT dan manusia mencari ilmu pengetahuan sehingga demikian ia dapat memilih jalan yang benar dan dapat mengambil keputusan dengan baik.

Dari jenis media pembelajaran yang paling tepat untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif, karena media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran dan peserta didik dapat memberi respon langsung pada proses

pembelajaran. Kelebihan dari pemanfaatan software *macromedia flash* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran fisika yang efektif, praktis juga menarik sehingga pembelajaran fisika lebih mudah dipahami peserta didik. Keuntungan yang lain menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri, menumbuhkan tingkat ingatan, serta lebih efisien dan efektif (Emut, n.d.). Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fluida Statis dalam Perspektif Al-Qur'an Menggunakan *Macromedia Flash*" di Kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh *Borg and Gall*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif fluida statis yang dapat di manfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam menumbuhkan minat pembelajaran fisika yang berimplikasi nilai-nilai Al-Qur'an terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Pengembangan dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan pada penelitian ini yaitu model Borg and Gall dalam Sugiyono meliputi: 1). Potensi dan Masalah, 2). Menggumpulkan data, 3). Desain Produk, 4). Validasi Desain, 5). Revisi Desain, 6). Uji Coba Produk, 7). Revisi Produk, 8). Uji Coba Pemakaian, 9). Revisi Produk, 10). Produksi Massal (Latifah, 2015).

Dalam penelitian ini dibatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah

di karenakan mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MA Al-Hikmah Bandar Lampung yang memiliki pengetahuan dan pemahaman nilai-nilai keIslaman. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli, lembar respon guru, lembar respon peserta didik serta analisa data menggunakan *skala likert*.

Rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut :

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket :

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek (Sugiono, 2013 : 95)

Angket respon terhadap penggunaan produk 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan. Pengubahan hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli agama dan guru Fisika dari huruf menjadi skor dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Angket respon untuk mengetahui kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif, responden diberikan angket. Mengetahui nilai akhir menggunakan analisis rata-rata butir yang bersangkutan dalam angket yaitu dengan

perhitungan nilai kelayakan angket tiap aspek dibagi dengan banyaknya pernyataan.

Hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria tabel 2.

Tabel 2. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0 - 20 %	Sangat Kurang layak
20,01 % - 40 %	Kurang layak
40,01 % - 60 %	Cukup layak
60,01 % - 80 %	Layak
80,01 % - 100 %	Sangat layak

Tabel kriteria kelayakan analisis presentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. dikategorikan sangat layak jika $X > 80\%$; layak jika $60,01\% < X \leq 80\%$; Cukup jika $40,01\% < X \leq 60\%$; Kurang jika $20,01\% < X \leq 40\%$ dan Sangat Kurang jika $X \leq 20\%$. (Ulfa, 2014). Berdasarkan data tabel di atas, tampak bahwa skor rata-rata kelayakan oleh peserta didik kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung yang mengisi angket penilaian Media Pembelajaran Interaktif Fluida Statis dalam Perspektif Al-Qur'an dengan presentase kelayakan 85,81 % yang berarti dalam kategori sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang pertama adalah telah dikembangkannya media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran peserta didik kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung.

Pada penelitian ini, Proses pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi *macromedia flash pro 8* dan beberapa aplikasi lain seperti

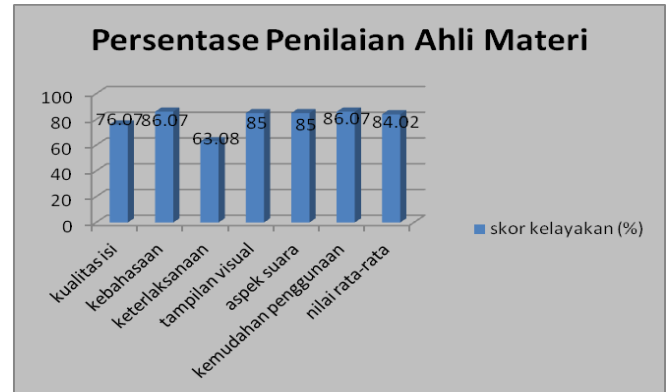
adobe photoshop untuk mengedit gambar, mikrosoftword sebagai media pengetikan materi sebelum diletakkan di lahan macromedia flash, audacity untuk mengedit audio, Ispring untuk membuat soal evaluasi serta beberapa software lainnya, setelah semuanya terkumpul kemudian penulis membuat dalam lahan macromedia flash. Setelah selesai kemudian penulis membawa softcopy kemudian burning CD. Sehingga media pembelajaran siap di gunakan.

Validasi media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an dilakukan oleh 7 ahli, yang terdiri dari 3 ahli sebagai validator ahli materi, 2 ahli sebagai validator ahli materi agama Islam, dan 2 ahli sebagai validator ahli desain. Berdasarkan penilaian ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 6 aspek yaitu aspek kualitas isi, aspek kebahasaan, aspek keterlaksanaan, tampilan visual, aspek suara dan kemudahan penggunaan. Kemudian penilaian ahli desain dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kualitas isi, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, langkah selanjutnya yaitu revisi desain. Setelah itu, uji coba produk pada peserta didik kelas X terhadap media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an.

a. Validasi Ahli Materi

Tabulasi hasil validasi oleh ahli materi pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 1. Aspek penilaian ahli Materi

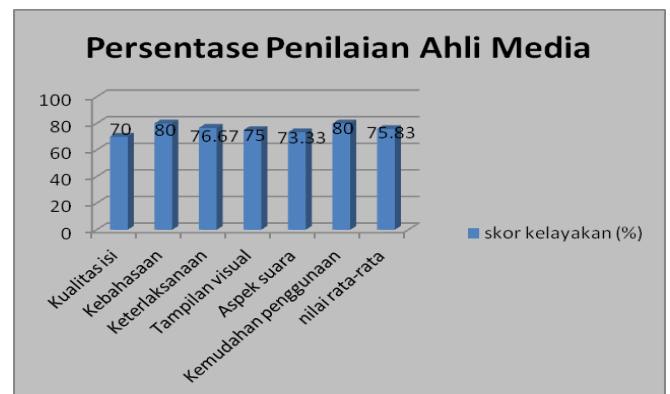


Berdasarkan hasil validasi ahli materi, dengan hasil penilaian 76,07% untuk aspek kelayakan isi, 86,07% untuk aspek kebahasaan, 63,08% untuk aspek keterlaksanaan, 85% untuk tampilan visual, 85% untuk aspek suara dan kemudahan penggunaan memperoleh skor 86,07%. Diperoleh penilaian untuk seluruh aspek pada produk media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan macromedia flash adalah 84,02%. Sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan rata-rata skor sangat layak.

b. Validasi Ahli Desain / Media

Tabulasi hasil validasi oleh ahli desain/media pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 2. Aspek penilaian ahli Desain/Media

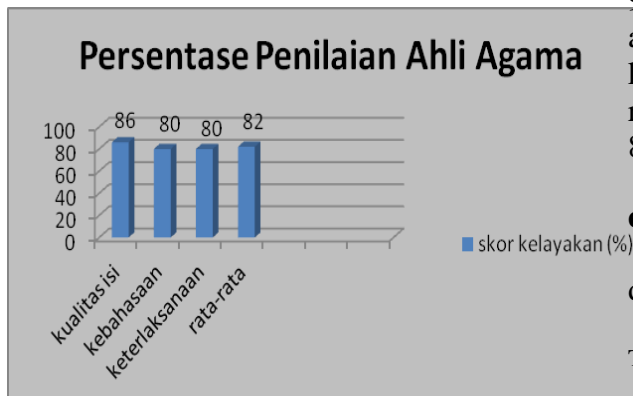


Berdasarkan hasil validasi ahli materi, Hasil skor penilaian pada tiap aspek dari kedua ahli media adalah 70% pada aspek kualitas isi dengan kategori layak, 80% untuk kebahasaan dengan kategori layak, 76,67% untuk aspek keterlaksanaan dalam kategori layak, 75% untuk tampilan visual dalam kategori layak, 73,33% untuk aspek suara dan kemudahan penggunaan dalam kategori layak 80%. Sehingga diperoleh skor rata-rata untuk semua aspek yaitu 75,83% yang berarti media pembelajaran ini dalam kategori layak dari penilaian ahli media.

c. Validasi Ahli Agama

Tabulasi hasil validasi oleh ahli agama pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 3. Aspek penilaian ahli Agama



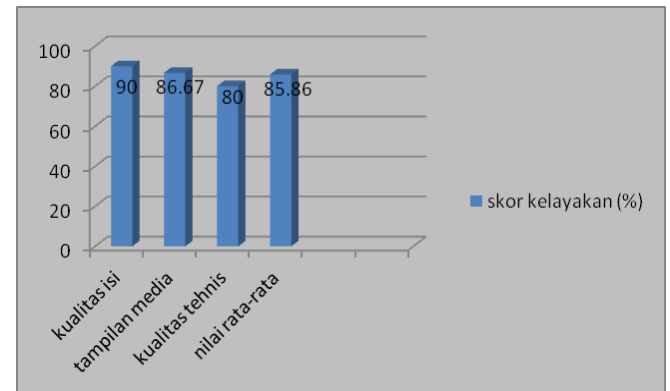
Berdasarkan hasil validasi ahli agama, Hasil skor penilaian pada tiap aspek dari kedua ahli agama adalah 80% pada aspek kualitas isi dengan kategori, kebahasaan dengan kategori dan aspek keterlaksanaan dalam kategori layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata untuk semua aspek yaitu 80% yang berarti media pembelajaran ini dalam kategori layak dari penilaian ahli agama

d. Validasi Guru SMA/MA

Pada uji coba penilaian ini terhadap guru Fisika, terdapat 3 aspek penilaian

yaitu aspek kualitas isi, aspek tampilan media, dan aspek kualitas teknis. Tabulasi hasil validasi oleh guru SMA/MA pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 4. Aspek penilaian guru SMA/MA



Berdasarkan hasil validasi guru SMA/MA, Hasil penilaian oleh guru MA adalah layak dengan presentase 90% untuk aspek kualitas isi, 86,67% aspek tampilan media, 80% untuk aspek kualitas teknis. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 85,86 % dalam kategori sangat layak.

e. Respon Peserta Didik

Hasil uji coba terhadap peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji coba lapangan

No	Aspek Penilaian	
1	Kualitas Isi	
2	Tampilan Media	
3	Kualitas Tehnis	
Kriteria Penilaian	Skor Kelayakan (%)	85.81 %
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap 37 peserta didik diperoleh skor total 2361 dengan persentase 85.81% dan berada pada kriteria Sangat layak.

Adapun tujuan pertama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah Menjelaskan pengembangan media pembelajaran

interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* di kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti telah dilakukan validasi para ahli dan tahap uji coba produk dengan kategori sangat layak, maka telah berhasil dikembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash*.

Tujuan kedua dalam pengembangan ini adalah Mengetahui ketertarikan/respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* di kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar serta tujuan. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi, contoh soal, evaluasi serta perspektif Al-Qur'an atau ayat-ayat Al-Qur'an terkait dengan materi fluida statis yang diambil dari berbagai sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik lebih menarik.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah di validasi oleh 7 ahli yang meliputi 3 ahli materi, 2 ahli agama, 2 ahli desain. Setelah melalui tahap validasi beberapa ahli materi, ahli agama dan ahli desain selanjutnya di uji cobakan terhadap responden guru Fisika, dan uji coba lapangan peserta didik dan diperoleh kriteria produk yang dikembangkan sangat layak.

Media ini dapat membantu peserta didik kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung untuk mempelajari materi fluida statis baik secara mandiri, berkelompok atau bersama guru di kelas.

Kelebihan dari media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* ini antara lain :

- a. Mudah digunakan untuk belajar bagi guru maupun peserta didik kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Bersifat portabel, yakni dapat dipelajari dimanapun peserta didik berada.
- c. Dilengkapi dengan gambar, audio, video, dan perspektif Al-Qur'an yang berisi penjelasan mengenai contoh keterkaitan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Al-Qur'an yang berhubungan dengan fluida statis.
- d. Kuis menggunakan *I spring* sehingga peserta didik dapat mengetahui kebenaran jawaban dan skor yang di peroleh secara langsung dan hasilnya dapat di *print out*.

Kelemahan media pembelajaran interatif ini adalah :

- a. Media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki fasilitas komputer dan sekolah yang ruang lingkup agama Islam.
- b. Audio pada media ini hanya bisa terdengar jelas jika menggunakan pengeras suara.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an menggunakan *macromedia flash* di buat dengan bantuan software lain seperti *audiocity* untuk mengedit audio, *adobe photoshop* dan *correldraw* untuk mengedit gambar, *microsoftword*, *I spring*. Yang kemudian setelah semua bahan siap di satukan pada lahan *macromedia flash*. Respon peserta didik kelas X MA AL-HIKMAH Bandar Lampung terhadap media pembelajaran interaktif fluida statis dalam perspektif Al-Qur'an

menggunakan *macromedia flash* persentase skor penilaian 85,81%

B. Saran

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda. Mengujicobakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pada subjek penelitian yang berbeda. Menambahkan media pembelajaran interaktif beberapa ayat dan video agar dapat menambah wawasan pengetahuan keIslaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional "Menuju bangsa Indonesia yang mandiri dan berdaya saing tinggi."* Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 05, 5(2).
- Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. (2004). *Keterpaduan Materi PAI dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Emut. (n.d.). Membuat Animasi Obyek dan Teks dengan Menggunakan Macromedia Flash 8. Retrieved from <http://www.slideshare.net/dhamar3/membuat-animasi-dengan-menggunakan-macromedia-flash>
- Latifah, S. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 4(2).
- Majid, A. (1997). *Mukzijat Al-Qur'an dan As-Sunnah Tentang IPTEK* (Jilid 2). Jakarta: Gema Insani Pers.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Group.
- Rahman, A. (2007). *Hakikat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Menurut Syariat Islam*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Tehnologi Informasi dan Komunikasi ; "Mengembangkan profesionalitas guru."* Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.